

HORREUR



LA CHASSE SAUVAGE





LA CHASSE SAUVAGE

*LES HÉROS RISQUENT LEUR ÂME POUR ÉCHAPPER
À UN RECRUTEMENT FORCÉ LORS D'UNE LONGUE NUIT.*

Une aventure *Savage Worlds* dans un univers générique contemporain convertie en édition *Adventure*.

La Chasse Sauvage est une histoire d'horreur contemporaine qui s'inscrit dans la tradition des films d'épouvante du samedi soir. Les joueurs se retrouvent coincés dans une ville rurale du Midwest américain et sont victimes d'une malédiction vieille de plus d'un siècle. Leur âme en jeu, ils doivent éviter une horde impie de chasseurs implacables déterminés à enrôler les héros dans leur armée !

L'HISTOIRE À CE JOUR

La ville d'Eberburg, dans le Wisconsin, a été fondée au début des années 1800 par une petite famille éponyme de la noblesse européenne. Si l'Amérique ne reconnaît pas officiellement la noblesse de sang, elle reconnaît en revanche la richesse, et les Eberburg en étaient largement pourvus. C'est ainsi qu'ils ont acquis une grande notoriété dans la région.

LA CHUTE D'UNE FAMILLE...

Le temps passa et la guerre de Sécession emporta tous les fils de la famille, à l'exception d'Albert. Pendant le conflit, celui-ci acquit une réputation bien méritée d'homme colérique et violent. À la fin des hostilités, sa soif de sang ne faiblit pas et il se tourna vers la chasse pour l'assouvir. Albert passa de nombreuses années à parcourir le monde, poursuivant une proie après l'autre.

Lorsqu'il revint dans sa ville natale, l'âge l'avait rattrapé, mais il n'avait pas encore engendré d'héritier de la fortune familiale. Une jeune femme issue d'une des familles les plus pauvres de la ville, Marla Hoffman, attira l'attention d'Albert. Elle refusa d'abord ses avances, mais l'homme n'avait pas l'habitude de voir sa proie lui échapper. Il finit par acheter l'hypothèque de la famille de la jeune femme et s'en servit pour la forcer à l'épouser.

Marla avait alors moins de la moitié de l'âge d'Albert, qui n'était pas spécialement séduisant. Comme on pouvait s'y attendre, la jeune mariée s'est rapidement retrouvée dans les bras d'un homme plus proche de son âge, un saisonnier

qui travaillait dans les écuries de son mari. Les deux amoureux étant jeunes et manquant de sagesse, il était inévitable que leur liaison finisse par être découverte.

Un soir, Albert les surprit ensemble et entra dans une rage meurtrière. Marla et son amant s'enfuirent dans la forêt pour lui échapper. L'époux rassembla alors ses chiens de chasse et les poursuivit à cheval.

Dans l'obscurité, les deux amants furent séparés. Albert et ses chiens retrouvèrent d'abord le jeune saisonnier et en finirent rapidement et de façon sanglante avec lui. Le mari se lança ensuite sur les traces de Marla, mais le destin en décida autrement. Il perdit l'équilibre en traversant les bois sombres, tomba de sa selle, et se rompit la nuque.

Marla, ignorant la mort de son mari, s'est également suicidée cette nuit-là, en se pendant à un arbre de la forêt. On ne sait pas si elle a agi ainsi par désespoir, par culpabilité ou simplement dans l'espoir d'épargner à sa famille la colère de son époux. Cependant, la tragique série d'événements qui s'est conclue par un meurtre, un suicide et un troisième décès, a maudit l'âme d'Albert et, malheureusement, l'ensemble de la communauté.

... LE MAL NAÎT DU MAL

Tous les dix ans, à la date anniversaire de sa mort, Albert Eberburg conduit une troupe impie, la Chasse sauvage, à travers la ville et ses alentours. Bien qu'il soit toujours à la recherche de sa femme qui lui a échappé, il poursuit toute proie humaine qui croise son chemin. Pire encore, ceux qu'Albert — devenu le Maître de la Chasse — tue sont condamnés à le rejoindre dès la prochaine chasse.

Pendant des décennies, les habitants ont souffert des chasses du Maître, perdant un ou plusieurs concitoyens à chaque fois qu'il balayait la région. Au fil du temps, les habitants restants ont compris que la ville était condamnée — soit parce que les survivants fuyaient la région, soit parce qu'ils restaient et devenaient les victimes du Maître — à moins qu'une solution ne soit trouvée. Après de longues discussions, ils ont décidé de donner au Maître ce qu'il semblait désirer : des proies pour ses Limiers.

Désormais, tous les dix ans, les habitants d'Eberburg attirent des étrangers dans leur village isolé afin de servir de proies aux chasses impies du Maître. Au fil du temps, ils sont

devenus très compétents pour trouver des gens qui ne manqueront à personne et pour couvrir leurs traces. À part quelques rumeurs d'histoires de fantômes, personne en dehors du village n'a la moindre idée de l'existence de la Chasse.

Celle-ci approche à grands pas et cette année, c'est Bernie Cole, l'un des habitants, qui a été chargé de trouver la proie des monstres. Cole a mis au point un plan original : il a pris un emploi de chauffeur de bus d'une ligne nationale.

Il s'avère qu'il est remarquablement facile de trouver des victimes convenables dans les bus longue distance...

LA PANNE

Les personnages sont à bord d'un bus qui traverse le nord du Midwest. Leur itinéraire sinueux les a éloignés de l'autoroute et leur a fait traverser des communautés rurales qui parsèment des étendues, par ailleurs très boisées. Les personnages joueurs sont les seuls passagers du bus. Bien que le chauffeur passe par plusieurs arrêts isolés au cours de la journée, personne d'autre ne monte à bord.

En milieu d'après-midi, permettez aux passagers d'effectuer un jet de Perception. En cas de Succès, ils voient le conducteur, Bernie, commencer à prêter plus d'attention à son tableau de bord. Au fur et à mesure que la journée s'écoule, il semble devenir légèrement inquiet. Si on lui pose la question, Bernie répond que le bus semble avoir des problèmes avec son système électrique. Il soupçonne un problème d'alternateur.

Peu avant la tombée de la nuit, vers 20 heures, le bus entre dans le petit hameau d'Eberburg. Bernie annonce aux passagers qu'il va s'arrêter pour examiner le moteur. Il craint que le système électrique ne tombe en panne et ne veuille pas être perdu au milieu de nulle part à ce moment-là.



Il ajoute que la couverture cellulaire et radio peut être très inégale à la campagne et qu'il souhaite pouvoir appeler le central en cas de problème grave.

COINCÉ

Ebernburg se résume à un magasin général qui fait également office de bureau de poste. Quelques fermes sont visibles depuis le magasin, mais la plus proche se trouve à environ cinq cents mètres. Il n'y a pas d'autres véhicules sur la route à ce moment-là et seule une vieille berline est garée à côté du magasin. De toute évidence, la ville n'est pas une métropole animée.

Quiconque pense à vérifier s'aperçoit que les précédents dires de Bernie sont exacts : il n'y a pas de couverture cellulaire disponible. De fait, les habitants d'Ebernburg ont saboté les antennes-relais voisines environ une heure avant l'arrivée du bus.

Un panneau au-dessus de la porte d'entrée du magasin général indique avec une peinture blanche craquelée qu'il s'agit du Reinhard's Store (magasin de Reinhard). Un banc borde la porte d'un côté, et une cabine téléphonique (hors service) se trouve à côté d'un lampadaire, au bord du petit parking qui n'est actuellement occupé que par un seul autre véhicule. Quiconque entre dans le magasin y trouve un assortiment limité de snacks, des fournitures de quincaillerie générale et une petite sélection d'accessoires de pêche et de chasse. Derrière le comptoir se trouve un petit casier fermé à clé contenant des carabines et une paire de fusils de chasse.

Le magasin est tenu par une femme d'âge moyen nommée Sheila. Elle est amicale, mais pas particulièrement bavarde et ne donne pas son nom de famille. Si les passagers insistent et veulent poursuivre la conversation, elle commence à sembler légèrement mal à l'aise en leur présence. Un petit buffet se trouve à côté de la caisse, mais la nourriture est réduite à quelques morceaux de poulet frit détrempe, à des épis de maïs et à du pain de maïs.

Bernie bricole brièvement le moteur du bus avant d'entrer pour utiliser le téléphone. Il appelle apparemment son régulateur pour lui signaler le problème. Quelques instants après, alors qu'un personnage est à portée d'oreille, il met fin à la conversation en disant : « Je leur dis qu'ils peuvent s'attendre à un bus de remplacement vers 10 heures, alors... » et

raccroche. En réalité, Bernie n'a appelé personne. Les habitants ont coupé les lignes téléphoniques lorsqu'ils ont saboté les antennes de téléphonie mobile.

Après son « appel », il rassemble les passagers et leur explique qu'ils ont environ trois heures d'attente jusqu'à ce qu'un autre bus vienne les chercher. Il ajoute que le magasin fermera également dans quelques minutes. Donc si les passagers veulent prendre un en-cas pendant l'attente, ils doivent se dépêcher. Il part en prétendant retourner au magasin pour rappeler le régulateur et lui donner des nouvelles.

L'OBSCURITÉ TOMBE

Conformément à l'avertissement de Bernie, le magasin ferme peu après, juste au moment où le réverbère extérieur s'allume avec un bourdonnement perceptible. Sheila part quelques minutes plus tard, dans la seule voiture du parking. Bernie ne retourne pas immédiatement dans le bus. Une vérification du magasin révèle qu'il est bien fermé, y compris les toilettes extérieures, et que le chauffeur est introuvable.

Une recherche rapide confirme que Bernie, où qu'il soit allé, semble avoir emporté les clés du bus avec lui. Aucun des systèmes électriques, radio ou même porte du bus ne peut fonctionner sans les clés, même s'il restait du jus dans la batterie. Heureusement, la porte est en position ouverte — même si les passagers risquent bientôt de le regretter. Un Succès de Perception en recherchant des clés permet de mettre la main sur le permis de conduire professionnel de Bernie, qui porte le nom de famille de Cole. L'adresse est celle d'une boîte postale d'Ebernburg.

Le crépuscule commence à tomber de manière significative à ce moment-là, et si l'un des passagers pose des questions sur les fermes environnantes, accordez-lui un jet de Perception. En cas de Succès, il réalise qu'aucune des maisons n'a de lumière intérieure allumée, alors que la nuit est déjà là.

C'est à peu près à ce moment-là que des hurlements commencent à résonner dans les bois.



LA CHASSE COMMENCE

Quelques minutes après le premier hurlement, les premiers Limiers arrivent devant chez Reinhard. Au début, les créatures rôdent à la périphérie de l'éclairage public, ne laissant entrevoir aux passagers pris au piège que des ombres et des formes sombres et fugaces. Les grognements gutturaux des bêtes ne sont que trop audibles.

Tous les personnages doivent alors faire un test de Terreur (nausée). Ceux qui échouent subissent 1 niveau de Fatigue (-1 à tous leurs jets de Traits) pour la rencontre, en raison de la peur et du malaise.

Après avoir laissé l'effroi du groupe s'intensifier pendant un court instant, les créatures passent à l'attaque. Elles commencent le combat en utilisant leur Capacité spéciale Hurlement, puis se ruent au corps-à-corps. Si l'un des personnages est assez stupide pour se retrouver seul à l'extérieur lorsque les bêtes arrivent, les Limiers se concentrent d'abord sur lui. Sinon, les bêtes se ruent dans le bus.

Les dimensions du bus sont telles qu'une seule personne, ou un seul Limier, peut se trouver de front dans l'allée. Les personnages piégés pourront tenter de s'échapper en grim pant par les fenêtres ou en escaladant les sièges. Dans les deux cas, il faut réussir un jet d'Athlétisme.

Trois rounds après la première attaque des chiens, un groupe de Chasseurs arrive au magasin. Si les personnages avaient des doutes sur leur situation, l'arrivée d'une bande de morts-vivants assoiffés de sang devrait les dissiper à ce stade !

Les Chasseurs et les Chiens se battent jusqu'à ce qu'ils soient abattus ou que le groupe s'enfuie. Ils ne poursuivent pas immédiatement les fuyards. Après tout, qu'est-ce qu'une chasse sans traque ? Voir Couvrir ses traces ci-après.

- **Carabine de chasse (x3)** : Tir, 24/48/96, 2d8, 6 coups.
- **Fusil double canon (x2)** : Tir +2, 12/24/48, 1-3d6, 2 coups, Chevrotine, dégâts +4 si double tir.

COUVRIRE SES TRACES

Après chaque rencontre, les Chasseurs mettent une demi-heure à rattraper le groupe avant la prochaine attaque. Un groupe de héros peut essayer de retarder la Chasse en brouillant les pistes, en se cachant, en faisant demi-tour, etc.

S'ils décident de tenter cela, permettez à un personnage qui couvre les traces du groupe d'effectuer un jet de Discrétion opposé à la Compétence de Survie des Limiers. Faites un jet de Groupe pour l'ensemble des chiens. Si le personnage gagne, chaque Succès et Prouesse sur son jet retarde l'attaque de la Chasse d'une demi-heure supplémentaire. En cas d'Échec, il n'est pas possible qu'un autre héros essaie à son tour avant la prochaine attaque de la Chasse.

Quel que soit le nombre de Chasseurs et de Limiers que le groupe parvient à vaincre, le Maître reconstitue toujours les effectifs entre les rencontres. De très nombreuses victimes sont tombées sous les coups de la Chasse au cours du siècle dernier. Les renforts sont nombreux.

■ **CHASSEURS (1 par héros).**

■ **LIMIERS (1 plus 1 pour deux héros).**

DÉGAGEZ DE MES TERRES !

Si les héros se réfugient dans l'une des fermes voisines, leurs appels à l'aide restent sans réponse. Les maisons demeurent sombres. Cependant, s'ils tentent de forcer l'entrée, ils découvrent rapidement que les occupants sont non seulement présents, mais également armés et déterminés à les empêcher d'entrer.

Il y a au moins deux adultes dans chaque maison, et tous sont armés de fusils de chasse. Les habitants menacent de leurs armes à feu tout personnage qui tenterait d'entrer par effraction, mais ne tirent que si l'intrus les attaque ou entre effectivement dans la maison. Les habitants d'Ebernburg ont appris il y a longtemps que toute personne apportant de l'aide à la proie de la Chasse devient également une proie pour le Maître. Aucun effort de Persuasion ou d'Intimidation ne peut les convaincre de laisser entrer les héros dans leur maison.

Bien que les habitants empêchent quiconque de pénétrer dans leur maison, ils se cachent à l'intérieur de peur d'attirer l'attention du Maître. Cela signifie que les héros sont libres de fouiller les dépendances sans être inquiétés. Tous les

véhicules sont verrouillés et ont été désactivés (bougies d'allumage manquantes, batteries retirées, etc.) pour empêcher de les utiliser pour s'évader. Cependant, de nombreux outils agricoles traînent sur le terrain. Chaque Succès de Perception permet d'en trouver un pouvant servir d'arme, comme une hache, un pic, une fourche, etc. (tous font des dégâts de Force+d6).

Avec une Prouesse, les fureteurs trouvent suffisamment d'essence et de bouteilles pour fabriquer 1d4 cocktails Molotov simples. Ils peuvent être lancés avec Athlétisme et infligent des dégâts à toute personne se trouvant dans un Gabarit moyen. Un Échec signifie que la bouteille ne s'est pas brisée, que le chiffon s'est égaré, etc. En cas d'Échec critique, le héros laisse tomber la bouteille à ses pieds et le Gabarit est centré sur lui.

- **Cocktail Molotov** : Athlétisme, 3/6/12, 2d8 GM.

Si les héros vérifient les noms des boîtes aux lettres, ils découvrent que l'une des maisons appartient à une famille nommée Cole, celle de Bernie.

■ CITOYENS.

UNE LUMIÈRE DANS LES TÉNÉBRES

Peu après leur première rencontre avec la Chasse, un personnage effectuant un jet de Perception peut apercevoir une faible lumière à travers les arbres au nord. Après cinq minutes de marche sur une voie sombre, le groupe arrive à une pancarte usée annonçant l'église de la Confession, en bord de route. Un peu en retrait de l'asphalte se trouve une modeste et ancienne église catholique. La lueur que les héros ont repérée plus tôt provient d'une lampe allumée quelque part derrière les vitraux de l'édifice.

LA CHAPELLE DANS LES BOIS

Comme le reste de la ville, les portes de l'église sont fermées et verrouillées. Cependant, un prêtre vieux et fatigué répond à tout coup ou appel, au bout d'une minute environ. Il regarde les personnages et, avec un mélange de résignation et de culpabilité, dit : « Vous ne trouverez pas de sanctuaire ici. », avant de commencer à fermer lentement le judas.



Un jet de Persuasion ou d'Intimidation convainc l'homme de laisser entrer le groupe. Il se présente comme le père Miles. Il les prévient en entrant que cela ne leur servira à rien. « Ce sol n'est plus sanctifié, je le crains. » dit-il. « Nous sommes complices du mal qui sévit ici depuis si longtemps que Dieu lui-même nous a sans doute abandonnés. » Si les personnages le pressent de s'expliquer, il s'assoit avec lassitude sur un banc avant de raconter l'histoire d'Albert et de Marla Eberburg.

Le prêtre termine son récit en expliquant que le seul espoir des personnages est de survivre à la nuit ou de trouver un moyen de mettre fin à la malédiction. Il ajoute, au cas où ils le demanderaient, qu'à sa connaissance, aucune personne choisie comme proie par la chasse n'a jamais réussi à passer la nuit, à part une seule : Marla.

Le père Miles explique également que tous ceux qui aident les proies de la Chasse deviennent eux-mêmes marqués. Le prêtre confirme qu'il s'est probablement condamné lui-même en les laissant entrer dans l'église. Lorsqu'on lui demande pourquoi il a agi ainsi, il répond : « J'en ai repoussé plus d'un au fil des ans et le poids de ce péché est devenu trop lourd. »

LEVER LA MALÉDICTION

Il explique au groupe qu'avant qu'il ne refuse d'aider les victimes précédentes, la Chasse ne s'approchait jamais du terrain ou du cimetière adjacent. Aujourd'hui, les monstres morts-vivants semblent étrangement attirés par le cimetière. Ils le traversent au moins deux fois lors de chaque manifestation de la Chasse, les chiens reniflant soigneusement chaque pierre tombale avant de passer à la suivante.

Il pense également que les créatures sont repoussées par les objets sacrés. Malheureusement, la seule chose qui puisse encore être considérée comme telle est la petite quantité d'eau bénite contenue dans le bénitier situé près du porche de l'église. Il y a actuellement à peine quatre litres d'eau bénite à cet endroit. Si le groupe le demande, il leur dit qu'ils peuvent l'utiliser. Laissez les personnages trouver toute solution raisonnable pour cela. Plus ils sont créatifs, mieux c'est !

Espérons qu'à ce stade, les héros commencent à penser que trouver la dernière demeure de Marla pourrait être la clé pour vaincre

le Maître. Si les joueurs n'arrivent pas à la conclusion que Marla est la clé pour mettre fin à la malédiction, le père Miles peut les pousser dans cette direction. S'ils posent des questions sur sa tombe, le prêtre répond qu'il est possible, puisqu'elle s'est suicidée, que les responsables de l'église de l'époque aient refusé qu'elle soit enterrée en terre consacrée. À moins que l'influence persistante de la famille Eberburg ne soit à blâmer. Quoi qu'il en soit, Marla n'est pas enterrée sur le site de l'église.

Cependant, tout n'est pas perdu. Depuis sa fondation, l'église tient des registres complets et méticuleux sur la vie et la mort de ses paroissiens. Il se peut que l'emplacement de sa tombe soit inscrit dans ces documents conservés au sous-sol.

Une visite dans les archives poussiéreuses et humides permet de constater qu'elles sont effectivement aussi rigoureuses et complètes que l'affirme le père Miles, puisqu'elles remontent à plus de 150 ans. Après chaque demi-heure de consultation, permettez à chacun des personnages qui fouillent les dossiers de faire un jet de Recherche. En cas de Succès, l'un d'entre eux découvre l'enregistrement de l'enterrement de Marla dans une parcelle privée située à trois kilomètres au sud de la ville.

LE CHÂTIMENT

Quelques instants après le retour des archives (ou peu après que le prêtre ait fini d'en parler, si les héros choisissent de ne pas les consulter), les portes principales du sanctuaire sortent violemment de leurs gonds. Elles sont franchies par le Maître en personne, accompagné d'un groupe de chasseurs. Simultanément, plusieurs des vitraux qui bordent la nef se brisent tandis que les Limiers sautent à travers.

Accordez à chaque personnage un jet de Perception. Ceux qui échouent sont Surpris et incapables d'agir au premier round. Si vous utilisez les personnages prêts à jouer, Morgan bénéficie de +2 à ce jet, et sera En attente en cas de Prouesse. Quel que soit le résultat, chaque héros doit également faire un jet de Terreur dû à la Capacité spéciale du Maître.

Les Limiers concentrent leurs attaques sur le prêtre jusqu'à ce qu'il soit tué. Le père Miles n'a pas d'armes, et à moins d'une intervention des héros, il risque de tomber rapidement. Les Chasseurs s'en prennent au reste du groupe. Le Maître lui-même reste à l'entrée et ne prend

pas part au combat à moins d'être attaqué, dans l'intention d'éreinter ses victimes par cette rencontre.

Dès le départ, le combat s'annonce difficile pour les personnages, mais il existe de nombreuses échappatoires, notamment la porte arrière de l'église et plusieurs vitraux désormais brisés. Si les héros s'enfuient, seule la moitié des Limiers les suivra, car le Maître est heureux de faire durer la poursuite tant que ses proies sont prêtes à fuir.

Le groupe peut combattre les monstres ou tenter de les éviter comme décrit précédemment.

LE MAÎTRE.

- **CHASSEURS (2 par héros).**
- **LIMIERS (4).**
- **PÈRE MILES :** utiliser le Citoyen.

COUP DE GRÂCE

Les héros peuvent survivre à la Chasse, soit en tenant jusqu'au lever du jour à 6 heures, soit en attirant celle-ci sur la tombe de Marla. S'ils essaient de lui survivre, utilisez la procédure décrite dans Couvrir ses traces pour déterminer la fréquence des attaques de la Chasse. Indépendamment de leur succès, ils sont attaqués peu avant l'aube par le Maître, dans une dernière tentative du chasseur mort-vivant pour achever sa proie.

LE MAÎTRE.

- **CHASSEURS (2 par héros).**
- **LIMIERS (4).**

RÉCONCILIATION, OU PRESQUE

Si le groupe a déterminé l'emplacement approximatif de la tombe de Marla grâce aux archives, il lui reste à en retrouver l'endroit exact. Elle est marquée par une modeste pierre tombale, mais le temps a fait son œuvre. Les héros doivent faire un jet de Perception à -6 pour repérer la tombe dans le bois sombre. Chaque personnage peut tenter ce jet une fois toutes les 10 minutes. Notez le temps passé à chercher, au cas où la Chasse les rattraperait pendant cette période !

Une fois la tombe trouvée, rien d'anormal ne se produit jusqu'à la prochaine arrivée de la Chasse. À ce moment-là, le Maître et sa meute arrivent, bien décidés à en finir avec leur proie.

Contrairement aux rencontres précédentes, c'est le Maître qui mène l'attaque, aidé de ses sbires.

Après le deuxième round de la bataille, un gémissement lugubre jaillit de la tombe de Marla. Tout le monde, morts-vivants et vivants, doit immédiatement faire un jet d'Âme ou être Secoué par le cri. Le fantôme de Marla apparaît, planant au-dessus du sol. Son cou penche anormalement d'un côté, avec les restes spectraux d'un nœud coulant qui y pendent encore. Bien que sa tête repose mollement sur son épaule, ses yeux sont fixés sur le Maître.

Distribuez les cartes d'action normalement pour le prochain tour, dont une au fantôme de Marla. Albert reste hypnotisé par l'apparition de Marla et n'entreprend aucune action. Les autres membres de la Chasse, s'ils ne sont pas Secoués, continuent d'attaquer les héros. Le fantôme ignore tout le monde en dehors du Maître et se précipite sur lui quand vient son tour. Elle est immunisée contre toute attaque ou effet de pouvoir, au cas où l'un des membres du groupe tenterait d'interagir avec elle. Lorsqu'elle atteint le Maître, l'extrémité de son nœud coulant s'enroule plusieurs fois autour du cou de son mari et se resserre.

Distribuez les cartes d'action à chacun pour le round suivant. Le fantôme étrangle le Maître à son tour de jeu. À ce moment-là, tous les chasseurs et les chiens tombent sans vie au sol. L'ensemble de la chasse commence à se décomposer rapidement au fur et à mesure que le temps rattrape les corps. En quelques minutes, il ne reste plus que quelques lambeaux de vêtements en décomposition.

Après la destruction d'Albert, le fantôme de Marla disparaît.

LE MAÎTRE.

- **CHASSEURS (2 par héros).**
- **LIMIERS (4).**

ÉPILOGUE

Avec la mort du Maître ou le lever du soleil, la malédiction qui retenait les héros à Ebernburg est levée. Les personnages peuvent quitter la ville à pied ou, s'ils sont particulièrement courageux, attendre un autre bus. Bernie apparaît même un peu plus tard dans la matinée. Il est bien sûr surpris de les voir, mais nie toute implication dans la nuit précédente.

Les habitants de la ville eux-mêmes sont mal à l'aise en présence des héros, même si les personnages ne sont pas ouvertement hostiles. Après tout, ils portent des décennies de culpabilité pour leur complicité, même s'ils n'ont tué personne directement. Cependant, ils nient toute connaissance de la Chasse ou de ce qui s'est passé pendant la nuit, même s'ils sont directement confrontés au groupe.

Il n'existe aucune preuve de l'existence de la Chasse et les citoyens d'Eberburg feront front commun face à toute enquête sur les événements de la nuit. Les autorités étant déjà prédisposées à n'accorder que peu de crédit aux allégations de fantômes et de chasseurs surnaturels, toute enquête officielle s'achèvera sans résolution formelle.

PROTAGONISTES

Le [document original](#) contient les figurines papiers des protagonistes à imprimer, découper et plier.

LES CITOYENS

CITOYEN

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d4, Conduite d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Métier (selon occupation) d8, Perception d6, Persuasion d4, Tir d4.

PARADE	RÉSISTANCE
4	5

ACTIONS

☒ **Fusil à pompe** : Tir d4+2, 12/24/48, 1-3d6, 6 coups, Chevrotine.

EQUIPEMENT

Fusil à pompe.

LA CHASSE SAUVAGE

ALBERT EBERBURG, MAÎTRE DE LA CHASSE

La haine et la rage d'Albert se manifestent à travers son apparence hideuse, qui tient autant de la bête que de l'homme à ce stade.

Les restes de ses anciens vêtements funéraires pendent de sa carrure devenue anormalement grande et mince. Une paire de bois méchants et tranchants se détache de son front. Sa chair est noircie et huileuse, et des touffes de poils poussent sporadiquement sur les parties exposées. Ses doigts sont devenus de longues griffes semblables à des serres, et sa mâchoire inférieure s'est allongée, dévoilant de longs crocs de prédateur.



LE MAÎTRE



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d10	d10	d6	d8

Compétences : Athlétisme d8 (escalade +2), Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d4, Intimidation d8, Perception d6, Persuasion d4, Survie d10.

PARADE	RÉSISTANCE
6	8

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Immunité (dégâts profanes)** : immunisé aux attaques normales, ne peut être blessé que par des armes magiques ou bénies, des effets de pouvoir (comme *frappe*).

* **Invulnérabilité** : peut être Secoué mais pas Blessé sauf par attaque surnaturelle. S'il est Incapacité ainsi, il disparaît pour se reformer une heure plus tard et reprendre la Chasse. Seul le fantôme de sa femme peut mettre un terme à son existence.

* **Mort-vivant** : Résistance +2, annuler Secoué +2, ignore -1 de Blessure, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, poisons, maladies et Hémorragies.

* **Point faible (eau bénite)** : subit 2d6+2 par ½ l d'eau bénite.

* **Point faible (fantôme de Marla)** : amené en sa présence, il sera définitivement détruit.

* **Terreur (-2)**. À son apparition.

ACTIONS

☞ **Cornes** : Combat d8, d10+d6. Dégâts +4 si Course de 5+ cases.

☞ **Morsure/griffes** : Combat d8, d10+d6.

LES LIMIERS

Comme leur maître, ces monstres sont des cadavres réanimés, habités par un besoin impie de chasser et de tuer. Leur peau est desséchée et il leur manque d'énormes touffes de fourrure. Leurs babines racornies sont retroussées en un grognement permanent.

LIMIER

Allure : 8 (d8).

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d6	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d8, Survie d10.

Atouts : Véloce.

PARADE	RÉSISTANCE
6	8

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Mort-vivant** : Résistance +2, annuler Secoué +2, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, poisons, maladies et Hémorragies.

* **Point faible (eau bénite)** : subit 2d6+2 par ½ l d'eau bénite.

ACTIONS

✂ **Morsure** : Combat d8, d8+d6.

✂ **Hurllement** : Intimidation d6, pour tout ennemi à portée d'ouïe, chaque cible résiste, max. 1/tour.

LES CHASSEURS

Anciennes victimes de la Chasse, ces morts-vivants sont rappelés à la vie pour servir les ordres du Maître une fois par décennie. Les Chasseurs ne sont plus que des zombies en décomposition, chacun étant habillé en fonction de l'époque où il a été tué par la Chasse.

CHASSEUR

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6 (escalade +2), Combat d6, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d6, Survie d6.

PARADE	RÉSISTANCE
5	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Mort-vivant** : Résistance +2, annuler Secoué +2, ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, poisons, maladies et Hémorragies.

* **Point faible (eau bénite)** : subit 2d6+2 par ½ l d'eau bénite.

* **Sans peur** : immunisé à la Terreur et l'Intimidation.

ACTIONS

✂ **Griffes** : Combat d6, 2d6.



PRÊTS À JOUER

Le [document original](#) contient les figurines papier des protagonistes, chacun au féminin et au masculin, à imprimer, découper et plier.

Vous pouvez jouer avec les personnages prêts à jouer suivants ou laisser les joueurs créer leurs propres personnages à partir de zéro en utilisant le livre de règles *Savage Worlds Adventure Edition*.

Tous ces prêts à jouer ont des noms neutres. Ils peuvent être masculins ou féminins, selon les préférences de vos joueurs. Les feuilles de personnage suivantes ne comportent qu'une seule illustration, mais les figurines papier de l'original incluent les deux genres pour chaque personnage.



KELLY FRANKLIN



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d8	d4	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Conduite d4, Culture générale d6, Discrétion d4, Recherche d6, Perception d6, Persuasion d6, Sciences d4, Soins d8+2.

Handicaps : Héroïque (Majeur), Pacifiste (Mineur), Poches percées (Mineur).

Atouts : Chanceux, Guérisseur, Lien mutuel.

PARADE	RÉSISTANCE
4	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Chanceux :** +1 Jeton par session.
- * **Lien mutuel :** peut partager ses Jetons avec les autres.

ACTIONS

✍ **Mains nues :** Combat d4, d4, Défenseur désarmé.

ÉQUIPEMENT

Téléphone mobile, 10 \$.

Tes études de premier cycle ont asséché les économies de tes parents. Tu as réussi à entrer à l'école de médecine, mais même avec deux emplois à temps partiel et en contractant plusieurs prêts étudiants, tu n'as pas réussi à joindre les deux bouts. En fin de compte, tu as vu ton rêve de devenir médecin s'évanouir pour des raisons purement matérielles.

Il s'avère qu'il est plus difficile d'éliminer des prêts étudiants que la peste noire. Aujourd'hui, il ne te reste plus que quelques dollars en poche, dans un bus qui ne te mènera nulle part... en espérant que ce lieu soit suffisamment éloigné pour que la société de prêt ne puisse pas te retrouver.



CHRIS JANSEN



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d6	d8

Compétences : Athlétisme d6-2, Combat d6, Conduite d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Perception d6, Persuasion d4, Réparation d4, Soins d4, Survie d4, Tir d8.

Handicaps : Lent (Majeur), Loyal (Mineur), Sceptique (Mineur).

Atouts : Enragé, Nerfs d'acier.

PARADE	RÉSISTANCE
5	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Enragé :** devient enragé si Secoué ou Blessé puis Échec d'Intellect. Force +1 cran, Résistance +2, ignore -1 de Blessure, attaque au corps-à-corps toujours totale et si Échec critique touche autre cible au hasard, action sans concentration ni réflexion ; 1 niveau de Fatigue après 5 rounds puis 10 rounds ; se calme après 10 rounds ou si Succès d'Intellect -2 (action gratuite optionnelle).

♣ **Lent (Majeur) :** résister à Athlétisme -2.

* **Nerfs d'acier :** ignore -1 de Blessure.

ACTIONS

🔪 **Couteau :** Combat d6, d6+d4.

ÉQUIPEMENT

Couteau de survie, lampe torche, briquet, 200 \$.

Ce n'est pas seulement la claudication due aux éclats d'obus laissés dans ta jambe, ce sont aussi les cauchemars que tu fais en pensant que tu es toujours là-bas. Aujourd'hui, il t'arrive d'être submergé par la rage et de craquer. Tu deviens alors un danger pour toi-même et tes proches. En fin de compte, c'est ton mariage, ta famille, ton travail et ta maison qui en ont fait les frais.

Aujourd'hui, tu es sur la route, en quête d'une nouvelle vie, peut-être d'une nouvelle famille. Mais tu crains de ne pas pouvoir vaincre tes vieux démons.



TERRY MCNAMARA



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d8	d4	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Conduite d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Intimidation d6, Perception d4, Persuasion d6, Subterfuge d4, Tir d6.

Handicaps : Ennemi (Mineur — loan shark, l'usurier), Mauvaise habitude (Mineur — joueur compulsif), Présomptueux.

Atouts : Balayage, Costaud.

PARADE	RÉSISTANCE
6	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Costaud :** Force (pour Encombrement et Force min.) +1 cran.

* **Taille 1 :** Costaud inclus.

ACTIONS

🔫 **Revolver Starr :** Tir d6, 12/24/48, 2d6 PA 1, DA, 6 coups.

👊 **Mains nues :** Combat d8, d8, Défenseur désarmé.

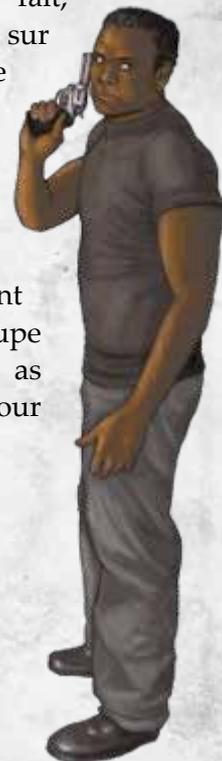
+ **Balayage :** Combat -2 pour toucher toute cible dans l'Allonge, dégâts distincts, max. 1/tour.

ÉQUIPEMENT

Revolver .38, paquet de cartes, dés, 10 \$.

Certains te qualifient de criminel, mais tu es plutôt un agent de recouvrement. Tu as un faible pour les dés... ou les cartes... ou les chevaux. En fait, pratiquement tout ce sur quoi tu peux parier. Ce que tu ne sais pas faire, c'est choisir les gagnants.

Maintenant, c'est toi qui as une dette en souffrance et, sachant que ton patron s'occupe du recouvrement, tu as pris le premier bus pour quitter la ville.



MORGAN STEVENS



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d8	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d6, Focus d6, Perception d6, Persuasion d6, Provocation d4, Subterfuge d4, Tir d6.

Handicaps : Deux mains gauches (Mineur), Malchanceux (Majeur), Prudent (Mineur).

Atouts : Arcanes (Don), Sixième sens.

PARADE	RÉSISTANCE
5	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✦ **Arcanes (Focus) :** Focus d6, 15 PP, Recharge 5 PP/h de repos.
- ✦ **Deux mains gauches :** utiliser un appareil mécanique ou électronique -2, hors service si Échec critique.
- ✦ **Malchanceux :** -1 Jeton par session.
- * **Sixième sens :** Perception (pressentir danger) +2, à -2 si pas de jet normalement, cumul avec bonus de Sensibilité psychique.

ACTIONS

- ✦ **Mains nues :** Combat d6, d6, Défenseur désarmé.
- ✦ **Éclair (déchirure kinétique) :** Focus d6, 1 PP, 12 cases, Inst. Dégâts 2d6 [3d6] — +d6 (+2).

ÉQUIPEMENT

Lecteur MP3 player, mini-torche LED, outils de crochetage, sac de couchage, 25 \$.

Tes parents sont morts très tôt et tu as été ballotté entre familles d'accueil et orphelinats, du moins jusqu'à ce que des hommes en blouse blanche te prennent en charge. Ils t'ont mis dans une cellule, t'ont donné des médicaments étranges et t'ont fait passer toutes sortes de tests bizarres. Tu as vu d'autres personnes mourir de ces mêmes abus, encore et encore.

Mais pas toi. En fait, au bout d'un moment, tu as découvert que tu pouvais faire des choses avec ton esprit. Des choses que personne d'autre ne pouvait faire. Et ces hommes en blouse blanche ? Ils ne pouvaient plus te garder enfermé.



BOBBY THOMPSON



Allure : 8 (d8).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d4	d6	d4

Compétences : Athlétisme d6, Combat d4, Culture générale d4, Discrétion d6, Perception d4, Persuasion d4, Provocation d4, Tir d4.

Handicaps : Gamin (Majeur), Poches percées (Mineur), Têtu (Mineur).

Atouts : Chanceux, Véloce, Vif.

PARADE	RÉSISTANCE
4	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Chanceux :** +1 Jeton par session.
- ✦ **Gamin (Majeur) :** +2 Jetons par session.
- * **Taille -1.**
- * **Vif :** peut repiocher tant que carte d'action de 5 ou moins, puis en garder une.

ACTIONS

- ✦ **Couteau suisse :** Combat d4, d4+1.

ÉQUIPEMENT

Couteau suisse, 10 \$

Tu as toujours été bon à la course, que ce soit pour la troisième base, la ligne d'arrivée ou la zone d'en-but. Lorsque tu as reçu ton dernier bulletin de notes, ta mère t'a fait quitter l'équipe de la petite ligue. La seule chose raisonnable à faire était de fuir la maison.

Qui s'en mord les doigts maintenant ?



R. H. MILSTEN



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d8	d4	d8	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Conduite d4, Culture générale d4, Éducation d4, Magie d8, Occultisme d6, Perception d6+2, Persuasion d6, Recherche d6, Tir d4.

Handicaps : Chimère (Mineur — tu vois du surnaturel partout), Curieux (Majeur), Myope (Mineur).

Atouts : Arcanes (Magie), Vigilant.

PARADE	RÉSISTANCE
4	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ✂ **Arcanes (Magie) :** Magie d8, 10 PP, Recharge 5 PP/h de repos.
- 👁 **Myope (Mineur) :** action utilisant la vue -1 sans lunettes (brisées 1 fois sur 2 si trauma).

ACTIONS

- 🗡 **Mains nues :** Combat d4, d4, Défenseur désarmé.
- ✂ **Déflexion (coïncidences heureuses) :** Magie d8, 3 PP, 8 cases, 5 rd. Attaques au corps-à-corps ou [et] à distance sur la cible à -2 — *par cible supp.* (+1).
- ✂ **Empathie :** Magie d8, 1 PP, 8 cases, 5 rd. Arcanes vs Âme, Compétences sociales ou interaction animale +1 [+2] avec cible.
- ✂ **Frappe (conviction) :** Magie d8, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Dégâts +2 [+4] sur arme ou munitions — *par cible supp.* (+1).

ÉQUIPEMENT

Caméra avec vision nocturne (ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité), enregistreur audio, téléphone mobile, carnet de notes, 100 \$.

Fantômes, cryptides, ovnis, etc., tu as déjà enquêté sur tout ça. La plupart des gens se moquent de toi ou pensent que tu es timbré. Mais tu sais que le surnaturel est réel. Au fil des ans, tu as même trouvé quelques formules magiques qui fonctionnent. Rien de tape-à-l'œil, mais de la magie quand même, quoi qu'en disent les sceptiques.

Tu es en route pour ta prochaine enquête : la ville d'Eberburg, théâtre d'étranges lumières, bruits et disparitions remontant à plus d'un siècle. C'est l'endroit idéal pour mettre à l'épreuve tes nouvelles capacités !



CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL :** *The Wild Hunt*
- **ÉCRITURE :** John Goff
- **TRADUCTION :** X.O. de Vorcen
- **RELECTURE :** Pierre Debut, Cyril Ronseaux, Romain « Fenris » Schmitter
- **MAQUETTE :** Neoflip

